

## A Napoli un convegno sulle culture posturbane

Sette milioni e mezzo di persone frequentano quotidianamente il cyberspazio. La fuga dal proprio corpo materiale verso dimensioni esclusivamente elettroniche affascina ogni giorno sempre più persone - giovani e meno giovani - di tutto il mondo. Per molti il computer, la rete, la realtà virtuale sono stati e sono stimolo per allargare i confini dell'immaginazione, creare nuovi spazi di libertà. Le teorie e pratiche del cyber spaziano dalla cultura all'arte, dallo spettacolo alla politica. Il giornalista americano Mark Dery ne ha tracciato un panorama nel suo «Velocità di fuga» (Feltrinelli, pp. 363, Lire 50.000), rassegna critica delle cyberculture di fine millennio. In questa pagina vi offriamo una piccola rassegna dei principali filoni del cyber-pensiero. A Napoli, invece, oggi e domani si affronterà l'argomento con un taglio più diretto alle culture giovanili, nell'ambito di «InControSensò», prima edizione di una manifestazione dedicata alle «voci, immagini e mutazioni delle culture posturbane». Nei diversi spazi del Teatro Mercadante si susseguiranno convegni, incontri, installazioni, mostre, performance e spettacoli teatrali. Tra i temi trattati, il corpo cyborg; musica, letteratura e tecnologie digitali; il rave, la transe e gli stati modificati di coscienza nei nuovi rituali urbani; culture ibride e linguaggi metropolitani; piercing e tatuaggi; rap e hip hop. Tra i partecipanti, Iain Chambers, Francesca Alfano Miglietti, Roberto Paci Dalò, Alberto Castelvecchi, gli Afa, Alessio Bertalot, Renato Nicolini e Tommaso Ottonieri.

# Homo Cyber



Qui e in basso due immagini tratte dalla rivista «Decoder»

## L'utopia possibile Libertà e tecnologia oltre il Duemila

### Cyberpunk

Che cos'è il cyberpunk? Una corrente letteraria, una costellazione di immagini, una strategia di resistenza estetica, una visione del mondo post-tecnologica, una teoria politica? E tutte queste cose insieme. All'inizio il termine cyberpunk venne coniato per definire un variegato movimento di fantascienza raccolto nell'ormai storica antologia curata da Bruce Sterling, «Mirrorshade». Scrittori che attraversano gli anni Ottanta (il maggior esponente è William Gibson, tra i giovani dei Novanta, Pat Cadigan e Neal Stephenson), vivendone le contraddizioni e sperimentando un rapporto intimo con la tecnologia. Il rapporto con la macchina non viene visto in una dimensione negativa, ineluttabile: essa permette l'estensione delle capacità dell'uomo e il superamento dei suoi limiti. In «Mirrorshade», Sterling richiama il debito che tutti questi scrittori nutrono, da una parte, verso il filone della fantascienza, e dall'altra, verso i movimenti giovanili di resistenza che hanno contrassegnato la storia dagli anni Sessanta in avanti. Movimenti che hanno sempre avuto un rapporto intenso con le tecnologie, con la produzione di musica e effetti speciali. Come l'hard rock, ad esempio, lo stile letterario del cyberpunk vuole essere un muro del suono, un tutto pieno dove venga a mancare il tempo per tirare il fiato e adagiarsi nella riflessione. Il cyberpunk è sia una scrittura techno-urbana sia una strategia che dà voce a chi è sempre stato tagliato fuori dalla scrittura ufficiale, ignorato, vilipeso. Per la prima volta dai tempi dell'esperienza hippie si crea un immaginario collettivo vincente, che sa collocare in maniera adeguata e accattivante alcune delle aspirazioni che percorrono i senza parola della società post-industriale. Nascono vere e proprie teorizzazioni estetiche, corporee e socio-politiche, e un'azione di resistenza contro-culturale. Come la battaglia intrapresa per il diritto all'informazione tramite la costruzione di reti alternative sempre più ramificate. Il cyberpunk può aprire un nuovo campo di produzione di immaginario collettivo, capace di scardinare la cappa immaginativa presente e dare una risposta al paradosso comunicativo che caratterizza la fase attuale della società: un mondo che mai è stato così mediatico, ma anche mai così povero quanto a comunicazione reale. Dalla metà degli anni Ottanta ai nostri giorni il cyberpunk ha fatto molta strada, passando dalle cantine alla ribalta di Hollywood ed è servito da collante simbolico per una serie di esperienze prima scollegate fra loro. Gli hacker di tutto il mondo hanno capito che esisteva una percezione sociale molto più ampia rispetto ai problemi da loro sollevati, come la libertà d'accesso all'informazione. E così pure una serie di artisti, ricercatori sociali, attivisti sono stati stimolati a ragionare sulle tematiche relative all'informazione digitale e non.

### Cyberfemminismo

Perché la rivoluzione tecnologica/informatica non dovrebbe coinvolgere anche il femminismo? Da questa domanda nascono le teorie post-umane delle cyberfemministe, che, partendo dalla fascinazione per le potenzialità liberatorie delle nuove tecnologie, ridefiniscono ruoli e aprono nuovi orizzonti agli interrogativi del femminismo. Le cyborg cavalcavano nel cyberspazio già da qualche anno. Un gruppo come le australiane VNS Matrix lancia le sue provocazioni elettroniche dal '91. Nello stesso anno esce «A Cyborg Manifesto» di Donna Haraway



(tradotto in Italia da Feltrinelli nel '95). Gli interrogativi che stanno alla base sia delle teorie che delle provocazioni del nuovo femminismo sono interrogativi che dovrebbero interessare tutte: in un mondo altamente tecnologizzato, come possiamo «cavalcare» scienza e tecnologia per riappropriarci della maternità, essere più libere, vivere, lavorare, divertirci in un mondo migliore? I corollari del dominio patriarcale (uso e abuso della natura, violenza, razzismo, immagine stereotipata della donna) sono il vecchio da combattere. Le vittime del patriarcato, gli alleati con i quali andare avanti. Meglio l'alleanza che la differenza, dicono le cyberfemministe. Due i pilastri sui quali si basa il concetto di genere e di corpo. Perché il concetto di genere non releghi il pensiero femminista all'interno del quadro concettuale di una universale opposizione di sesso e perché non limiti il potenziale epistemologico radicale del pensiero femmini-

sta entro le «pareti della casa del padrone», c'è una casa più ampia dove il patriarcato stenta a sopravvivere, dicono: il cyberspazio. «Nel cyberspazio il corpo è diventato il punto di fusione di flussi diversi di informazione, un sistema di elaborazione né maschile né femminile», dice la marxista-cibernetica Sadie Plant. Il cyborg, ibrido fra corpo e macchina, punto di confusione del dualismo della nostra cultura, diventa così una creatura del mondo post-generazione. Il corpo, teorizza Haraway, potrebbe diventare una superficie di incrocio di molteplici codici d'informazione, da quello genetico a quello dell'informatica: le donne,

## Dalle nuove femministe agli scrittori techno-pop, viaggio tra i filoni che animano le filosofie della comunità telematica

cioè, possono attrezzarsi per entrare in maniera attiva nel mondo virtuale dove il corpo pare non essere più utile, per introdursi nell'universo delle nuove tecnologie e riappropriarsi della biotecnologia, territorio maschile di appropriazione della procreazione. La questione delle nuove tecnologie sta a cuore al cyberfemminismo - forte è la paura che la donna sia ridotta a «utero meccanico»: il suo futuro dipenderà anche da come le donne negozieranno la transizione verso la maternità ad alta tecnologia.

### Robotica

«La macchina è il nuovo doppio. Uno dei dispositivi più potenti dell'immaginario collettivo del XX secolo, la fantascienza, eredita da qui alcuni dei suoi temi: la replica e l'invasione del corpo, il robot e il cyborg» (A. Caronia, Il corpo virtuale, 1996). Ecco uno degli aspetti forse più inquietanti dell'universo concettuale cyborg: la robotica, il rapporto uomo-macchina. I primi ten-

tativi di costruire macchine pensanti furono fatti dopo la Seconda guerra mondiale. Nasceva la cibernetica che utilizzava circuiti elettronici semplici per imitare sistemi nervosi elementari. Nacquero macchine che potevano imparare e riconoscere configurazioni elementari e robot-tartaruga. Ma il robot umanoide fa la sua comparsa nell'immaginario collettivo nel 1921 in quello che allora era un «medium» veramente straordinario e rivoluzionario: il teatro. Il boemo Karel Capek scrisse nel 1921 la commedia R.U.R. (Rossum's Universal Robots), un apologo d'avanguardia che contrapponeva una massa di sfruttati (in questo caso robot creati per diventare schiavi dell'uomo) ad un cigno e perverso padrone capitalista. Al di là dei contenuti (oggi ritenuti dai più obsoleti), R.U.R. mette in scena per la prima volta una macchina con una propria personalità, ma soprattutto con una propria socialità. Così il robot è pronto per entrare nell'inquietudine collettiva, diventa colui il quale potrebbe un giorno prendere vita e sostituirsi all'umanità. I robot continuano ad abitare i teatri. Le esperienze di Mark Pauline, Chico MacMurtrie, Bred Goldstone sono lì, negli spazi multiformi adibiti a performance, a blitz teatrali, ad installazioni sceniche, a testimoniare il precario equilibrio della vita vissuta al confine del consumismo tecnologico. Ma non temono la tecnologia e non la demonizzano. Anzi. La riciclano. I loro robot nascono da vecchie parti di ricambio e da oggetti del vivere quotidiano. Altro è il lavoro di un artista come Stelarc, punta di diamante nella body art cybernetica. La sua estetica della protesì lo ha portato ad esibizioni massacranti. Il corpo umano diventa un luogo da riprogettare per adeguare ed estendere la consapevolezza del mondo.

### Cyberdelia

Una volta Grace Slick, la mitica voce dei Jefferson Airplane, disse: «È impossibile che chi affermi di ricordare gli anni Sessanta li abbia vissuti realmente». Un paradosso, certo, ma efficace per descrivere un decennio e poco oltre che sembra un eterno presente, uno stato mentale. Di quegli anni si continua a parlare anche a proposito di cybercultura. Un discreto numero di entusiasti sostenitori delle nuove tecnologie discende direttamente dagli anni del Vietnam e di Jimi Hendrix, dell'Lsd e dell'on the road. Sono due i punti di riferimento della cosiddetta cyberdelia (ovvero cyber e psichedelica), e anche i flussi intorno a queste due esperienze sono spesso contraddittori. Parliamo in primo luogo di «Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace» di Douglas Rushkoff (in Italia da Apogeo, 1994). Non si tratta di un manuale ragionato delle «tribù» che sciamano per lo spazio intergalattico. È un'affabulazione scritta, istantanea, intuitiva. Si susseguono pensieri sul nuovo millennio in salsa mistica, eco-

compatibile, dove Freud e Arthur C. Clarke sono piazzati sulla stessa astronave in partenza verso il 2000. «Cyberia» raccoglie la parte trascendentale, ispirata all'autocoscienza, di coloro che della nuova tecnologia vedono la parte liberatoria. Per dirla con Elmore Zolla: «Uscire dallo spazio che su di noi hanno incurvato secoli ed secoli è l'atto più bello che si possa compiere» (Uscite dal mondo, Adelphi, 1992). «Mondo 2000», trisestrale patinato di Berkeley, è l'altra fonte di conoscenza. Fondata da Queen Mu e R.S. Sirius, è uno dei «manifesti» dell'ala liberal della sinistra americana. Più che ad una contro-cultura politica e sociale fa riferimento (dall'alto di nutrite disponibilità economiche e di apparecchiature tecnologiche di alto livello) al desiderio di rompere i vincoli individuali nello spazio e nel tempo.

«Mondo 2000 non ha un'ideologia - dice Sirius - L'unico modo per essere liberi è non avere un programma». Accanto a queste esperienze ne corrono altre modellate da ex hippies, da nuovi cibernetisti, da schiere di appassionati. È il caso dei Deadhead, i fan dei Grateful Dead, adoratori di Jerry Garcia, che affollano un'area estesa della comunità telematica. O di John Perry Barlow che oltre ad essere uno dei parolieri dei Grateful Dead è stato anche uno dei più agguerriti sostenitori dei diritti degli utenti di computer. O, ancora, di Howard Rheingold, tra i fondatori di The Well, una delle prime comunità telematiche della California e tra le più definite culturalmente e politicamente. Accanto e oltre viaggiano le tribù ribelli di Hakim Bay alla ricerca della zona temporaneamente autonome. Da tutto. «La cyberdelia riconcilia gli impulsi trascendentalisti della contro-cultura degli anni Sessanta con l'infomania dei Novanta» (Mark Dery).

A. Marrone e S. Scateni

## «Passeggiando tra i draghi addormentati»

# Da Roma a Teheran Il viaggio di Arbasino tra i grandi misfatti della nostra civiltà

Il lettore, quando avrà tra le mani *Passeggiando tra i draghi addormentati* di Alberto Arbasino, vada subito a pagina 178. Vi troverà le origini del libro: *India Messico Cina e Lombardia antica e moderna* di Carlo Cattaneo, e un viaggio (1953) di Bernardo Berenson, intrapreso per ripetere «un antico giro siciliano già fatto nel 1889». La convinzione che Arbasino esprime, percorrendo la Sicilia - una Sicilia oggi così diversa -, giustifica lo sconfinamento (che si può intendere anche come un omaggio a Leonardo Sciascia, alla sua intelligenza): «Ma insomma, però, come doveva essere civile quella Sicilia arabosveva e quant'altro. È intelligente, e colta, e di buon gusto: non solo nelle grandi opere architettoniche, ma negli oggetti raffinati e manuali senza troppa pompa o rappresentanza, quando la grande arte italiana non era ancora incominciata...» («Passaggio in Sicilia»).

Il lettore avrà già capito cosa cerchi Arbasino, quando s'incammina sulle orme di Berenson. Egli non si mette in viaggio per riportarci un saggio di sociologia, ma per scoprire ciò che la nostra civiltà ha nascosto. Non è difficile capire che l'affollamento turistico e tabernacoli con fessure per l'introduzione di banconote e monete. È di pochi giorni la notizia dalla Cina che un tratto di Muraglia verrebbe tagliato per rendere più agevole il passaggio ai turisti. Sarebbe un misfatto che il viaggiatore dovrebbe aggiungere ai molti già annotati nel suo diario.

Nell'America Centrale accade che sia difficile separare le «news» dai film locali su dittature, attentati, narcotraffico. E da noi? Il telettente è malizioso. Alcuni di quei film gli parlano a colpi di pistola della realtà che ha intorno. Situazioni complicatissime gli appaiono intelligibili perché, ha ragione Arbasino, quell'utente è reduce da un training tra Moro e De Mita e la Sora Lella. L'America Centrale è un vulcano. È in eruzione da molto tempo. Vecchi lettori di *Messico* di Emilio Cecchi, aggiungiamo questo libro ai due di Cattaneo. Già quella profonda povertà, quella incredibile superstizione ci sembrano, in tempi ormai lontani, un vulcano. E poi venne il vulcano di Malcolm Lowry. Ciò accadeva prima del Chiapas. Conoscemmo un *Messico* «tormentoso e tetro» dalle pagine scritte, poi il *Messico* del cinema, del nematografo, quindi la pittura, i murales. Il bel libro di Arbasino ci riporta antiche angosce e seduzione inganni e (ma è un discorso tutto da fare), complicati autinganni.

Sosta a Persepoli: e a Teheran, e finale in America. Un nome nel titolo: «Baires dopo Borges». Cioè, Baires postmoderna. Baires, in questo scritto, ap-



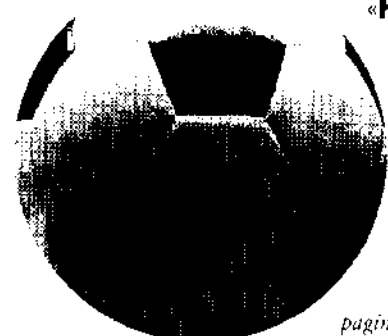
■ **Passeggiando tra i draghi addormentati** di Alberto Arbasino  
Adelphi  
pagine 271, lire 20.000

pare come una città linda e perbenita. Merito, o demerito, anche degli italiani che l'abitano. La città, osservata dal Liceo Italiano, ha dell'Italia un'impronta che riporta la mente al cinema dei tempi di Carla del Poggio e di Irasema Dilian. A questo punto si fa avanti Rodolfo Wilcock. Da Baires si vola allo Statauario, tra Roma e la Capannelle. Arbasino: «In una popolazione metafisica, forse demoniaca, di gnomi e David di gesso e di massa in cima ai cancelli e ai tetti (...). Discoboli e Garibaldi e Cucciolli candidi fra i pomodori della Sora Cecilia. Altro che «pompiers»: caserme di pompieri di leva, inseguiti da spider galanti (...). Telefonava con silenzi gravi: «In fondo al giardino, vedo un prete che insegue un drago. No, ora è il drago che insegue il prete...». Eccoli, i draghi, che, non visti, seguivano lo scrittore e il lettore fin dal titolo del libro. Ecco Fañer paricida, ecco il fratello che reclama metà dell'oro e via così finché anche Fañer non cadrà ucciso. Nel 1977 Arbasino ha una conversazione con Borges sul pratino del Cielo, a Roma. Borges parla. La grande tradizione della letteratura è fantastica: «È incominciata con la cosmogonia, la mitologia, i racconti di dei e di mostri». L'altra letteratura è piuttosto giornalismo. La grande letteratura non è mai stata realista. L'universo è realistico? Onirico? Non lo sappiamo.

Ottavio Cecchi

EDITORI RIUNITI

## Gian Paolo Ormezzano Tutto il calcio parola per parola



pagine 256 - lire 25.000

«HERRERA... Helenio, arrivato all'Inter dal Barcellona all'inizio degli anni '60 e subito urtatosi con un italo-argentino, grande attaccante, Antonio Valentín Angellillo, colpevole di coltivare un amore non coniugale con una cantante lombarda biondissima dal nome spagnolo, Ilya Lopez...»